

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

1

素描技法基础**超值版**

编著：袁媛



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

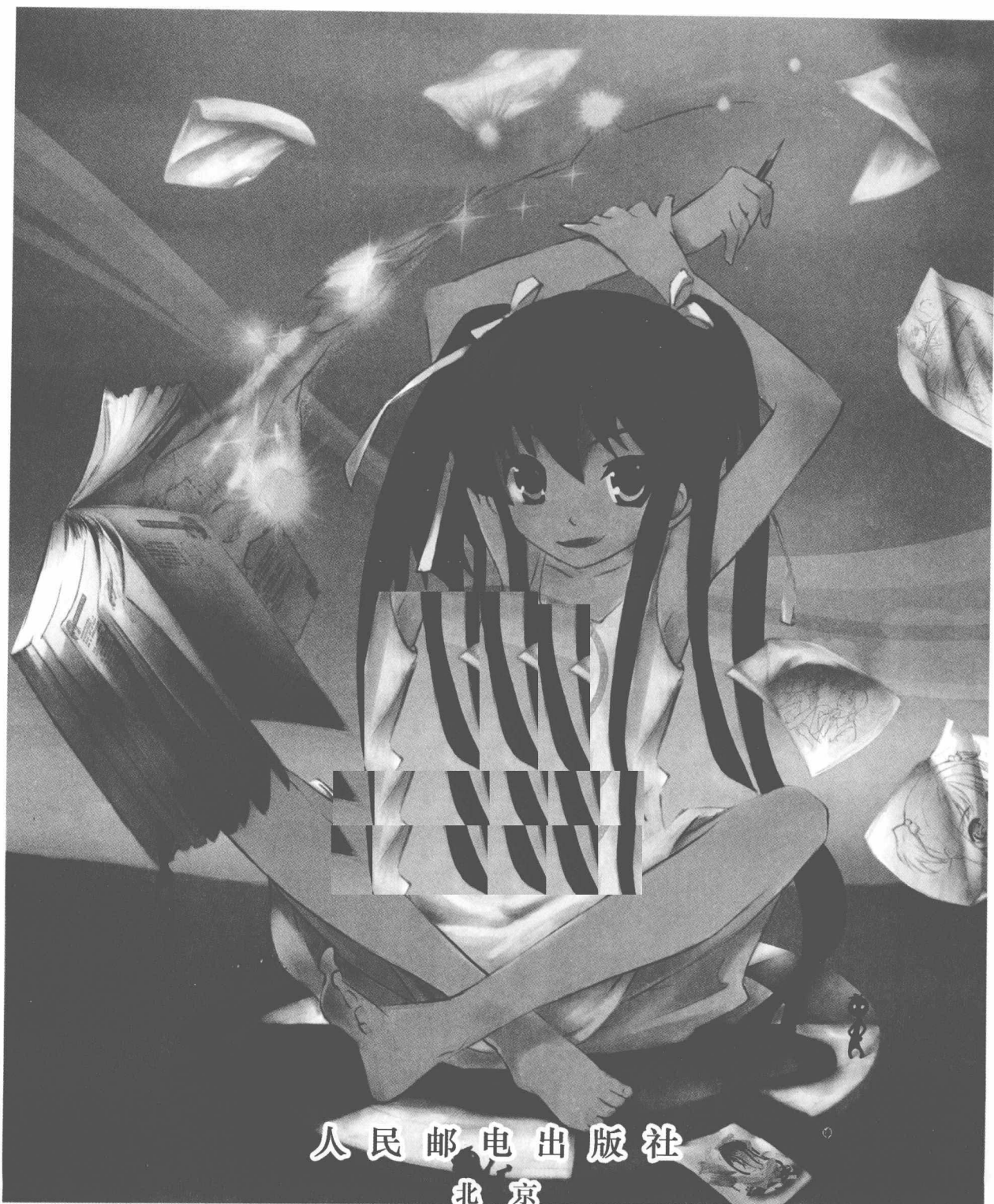
动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

1

素描技法基础超值版

编著：袁媛



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 素描技法基础: 超值版 / 袁媛编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 10
ISBN 978-7-115-21218-4

I. 动… II. 袁… III. 动画—素描—技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第146494号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共12章,详细讲解了漫画素描所需要的必备知识,其中包括漫画素描的基础,人物角色头部、身体动作、服饰及配饰的特征表现,角色头发、五官的绘制技法,头部动态的光影表现,人物头身比例、肌肉、骨骼的绘制,通过肢体语言来表现角色情绪的画法,Q版漫画角色的绘制,双人和多人组合的角色创作技法,漫画素描透视基础知识,现实场景和抽象背景的绘制技法,分格漫画的分镜表现形式和分镜技法,以及漫画上色等内容。

本书讲解系统,图例丰富精美,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——素描技法基础超值版

- ◆ 编 著 袁 媛
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14.5
字数: 260千字 2009年10月第1版
印数: 1—4 000册 2009年10月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-21218-4

定价: 28.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

CONTENTS 目 录

第一章 漫画素描必备基础....001

素描基础.....	002
什么是素描.....	002
素描工具.....	003
素描和漫画素描的区别.....	004
素描现场.....	006
角色绘制.....	006
空间与配饰的绘制.....	011

第二章 漫画人物的特征表现...013

头部特征的表现.....	014
长耳少女.....	019
身体动作特征的表现.....	020
服饰及配饰特征的表现.....	025
绘制实例.....	029
精灵少年.....	029
在舞台上进行表演的长发少女.....	030
年轻的少女.....	031
坐姿少女.....	032

第三章 漫画角色头部绘制....033

头发的绘制及人物发型特征表现..	034
五官的绘制及特征表现.....	038
三庭五眼.....	038
嘴与耳.....	039
鼻与眼.....	040
头部动态的绘制及特征表现.....	043
从“0”和“+”开始.....	043
男女头型的区别.....	049
光与影的表现.....	050

第四章 运动的表现.....051

使人运动的基本力.....	052
人体基础常识.....	055
头身比例和年龄变化.....	055
男性人体比例.....	056
女性人体比例.....	057
肌肉.....	058
骨骼.....	060
人体四肢的活动范围.....	061
手部.....	061
四肢.....	063
脚部.....	064

第五章 漫画角色体态绘制...066

关节的运动.....	067
利用双肩双股的连线确定动态.....	068
头颈肩的关系.....	069
骨点间的运动关系.....	070
不同年龄及角度的表现.....	071
通过肢体语言表现角色情绪.....	077
夸张动作的使用.....	080
角色身体动作的绘制实例.....	089
优秀的角色动作具有时间性.....	089
跌倒的女孩.....	090
旅途中的女孩.....	094
坐在地上的女孩.....	097

第六章 Q版漫画角色绘制...099

单人Q版绘制.....	102
双人Q版绘制.....	103
Q版绘制流程.....	104

CONTENTS 目 录

Q版角色赏析..... 106

第七章 单个漫画角色的创作...111

角色外表的表现..... 114
角色性格的表现..... 118
角色经历和神秘感的表现..... 124

第八章 多个角色的创作.....127

双人组合..... 128
多人组合..... 139

第九章 漫画透视基础.....152

一点透视法则基础..... 153
两点透视法则基础..... 158
三点透视法则基础..... 162
人物在场景中的表现..... 166
建筑及树木在场景中的表现..... 170

第十章 漫画背景绘制.....176

现实场景的绘制..... 177
抽象背景的绘制..... 182
情怀 童话..... 184
幻想 魔幻 梦幻..... 185
美丽 少女 朦胧..... 186
热血 闪烁 晕眩..... 187
梦境..... 188
展示..... 189

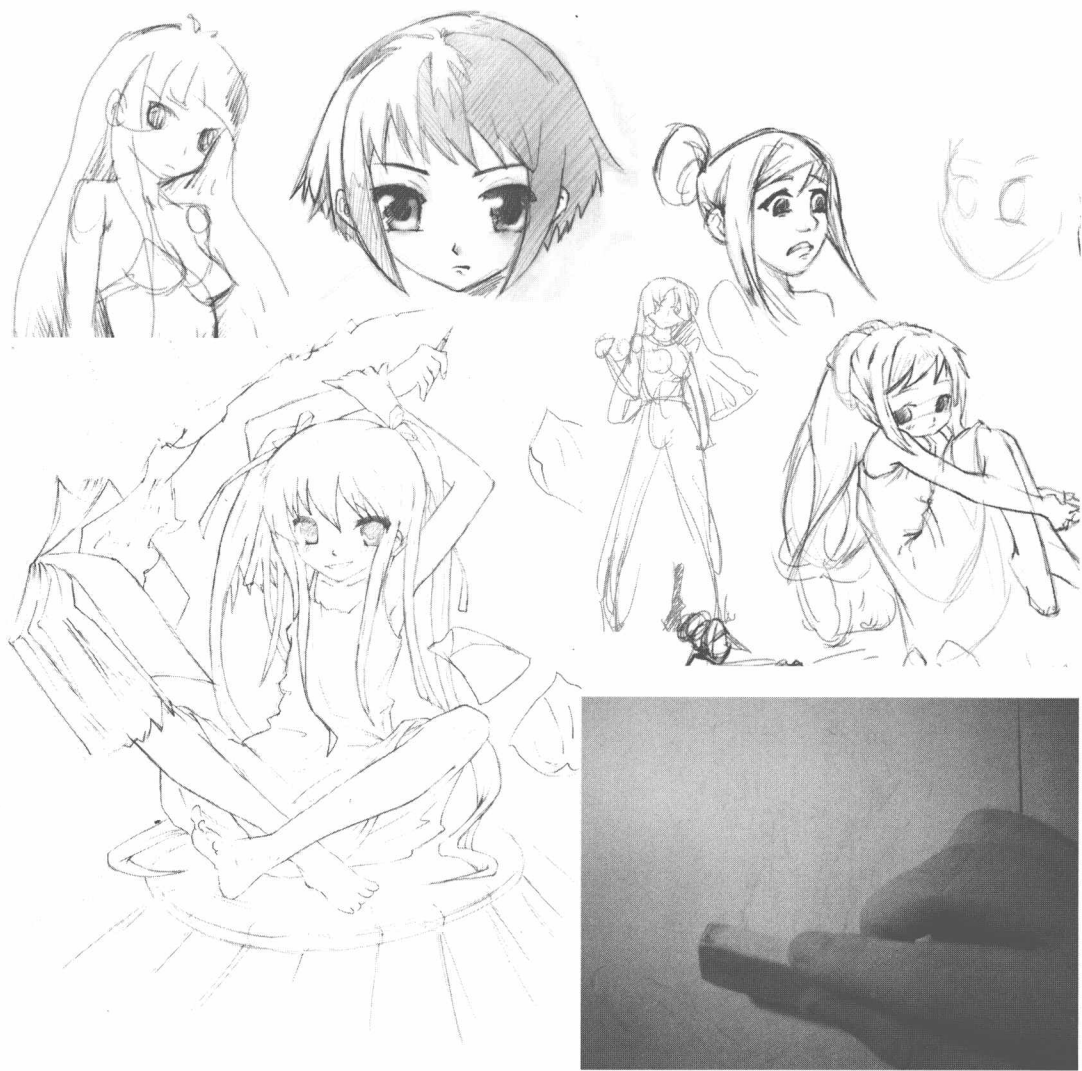
第十一章 分格漫画绘制.....190

漫画中的分格..... 191
分格的表现形式..... 192
漫画分格可分为4个项目..... 193
漫画的绘制..... 194

第十二章 上色技巧.....205

上色流程..... 206
工具的选择..... 206
角色头部上色..... 207
角色整体上色..... 211
上色实例..... 217





第一章 漫画素描必备基础

素描是一项基础的绘画练习，一般将石膏像、静物或模特置于前面，以画笔捕捉其形态。通过仔细观察将对象描绘下来，是素描的特征之一。漫画素描与此相反，进行漫画素描创作时，并不看着对象。

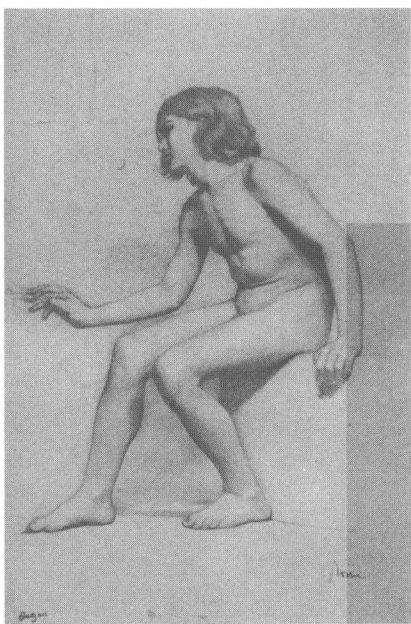
虽说在进行漫画素描时，偶尔也会参考照片资料或动漫角色，边看边画，然而动漫业通常要求在有限的时间内画出大量高质量的作品。动漫制作原本是在不看样本作画的情况下诞生的技术，这种小技术是根据理论和经验边想边画的方式达成的。

或许我们可以把孩子们的涂鸦看作是漫画素描的雏形。不过，漫画素描在作画时必须运用“头身比”等各类知识来绘画几番，这样的作品具有儿童涂鸦所无法比拟的艺术性。

素描基础



素描——用单一颜色进行的绘画



作者：德加（1834-1917）



什么是素描

“由木炭、铅笔、钢笔等，以线条来画出物体明暗的单色画，称作素描。素描是一切绘画的基础，这是绘画过程中所必须经历的一个阶段。”

“素描通常意味着可于平面留下痕迹的方法，如蜡笔、炭笔、钢笔、画笔、墨水及纸张，还包括湿润的陶土，蘸了墨水的布条，金属、石器、容器或布的表面所造成的磨损。”

“轮廓和线条是素描的一般称谓。素描具备了自然律动感，观者从欣赏过程中可感受到这一点。不同的笔触营造出不同的线条及横切关系，包括节奏、主动与被动的周围环境、平面、体积、色调及质感。”

“素描是一种正式的艺术创作，以单色线条来表现直观世界中的事物，亦可以表达思想、概念、态度、感情、幻想、象征，甚至抽象形式。它不像绘画那样重视总体和彩色，而是注重结构和形式。”

素描工具

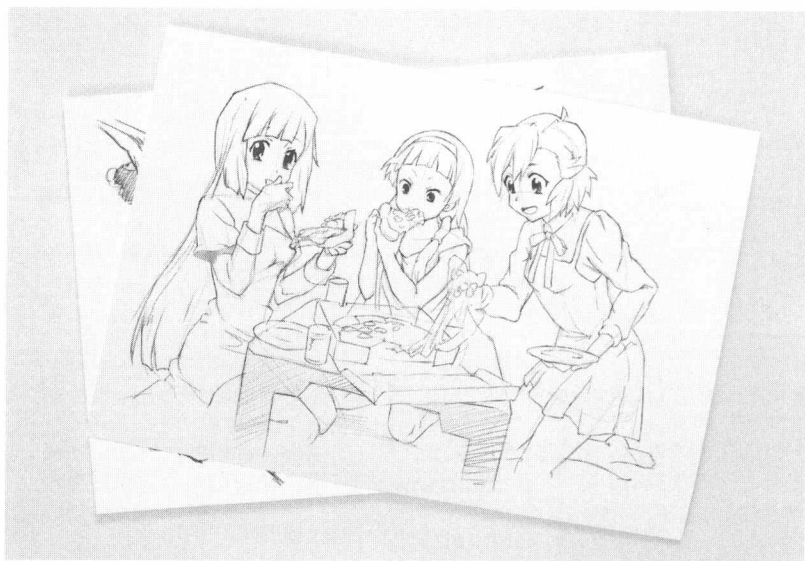
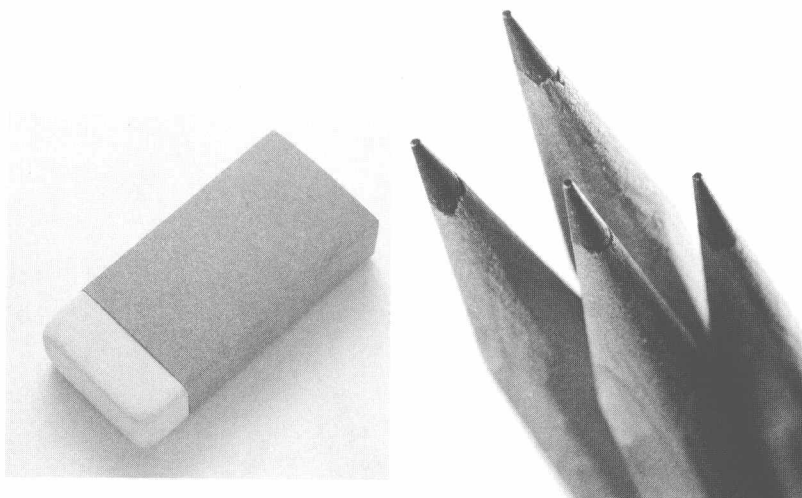
素描工具的种类很多，如石笔、炭笔、铁笔、粉笔、毛笔、铅笔和钢笔等，也有用钻子和金刚石作画的。不同的工具关系着素描的性质和构图，工具也能影响画家的情绪和技巧的发挥。工具的选用取决于画家所想要达到的艺术效果。

对漫画素描而言，硬质的画笔较为常用。

铅笔（自动铅笔）具有较强的明暗变化，适合表现线条的灵活性和穿插变化；钢笔（圆珠笔）的缺点是不易修改，但绘制出的线条较为硬朗。在平面创作中，使用钢笔（圆珠笔）进行绘制可以加强对形体的肯定，也容易暴露出画面中的不足。

实际绘制时，铅笔和自动铅笔的选择可以根据习惯而定。

铅笔的线条变化比自动铅笔更加丰富。自动铅笔的线条相比较而言更加硬朗，易于表现出细节。



在平时练习和进行创作时，一般选用打印用纸（文化用品商店可以购得）。打印用纸的优点是价格低廉，同时纸张具有一定的粗糙感，利于线条的表现。

打印用纸的常规尺寸由大到小为：A3、A4、B5。A4是最为常用的纸张大小。

素描和漫画素描的区别

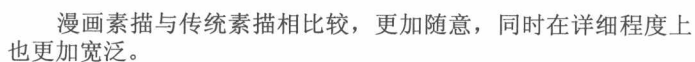


素描是一切绘画艺术的基础



传统素描最大的特点是忠于对象，以素描为手段进行形体、空间、光影等现象的研究。很少有主观的绘制，在绘制时以研究为目的。

传统素描是近现代所有绘画艺术的基础，除了素描本身的研究目的以外，素描可以使画家在画面表现、绘制技法等相关技能方面得到提高。在学习绘制日式漫画的时候，我们也不应该放弃对传统素描的研究。



除了一丝不苟地详细绘制外，轻松地绘制涂鸦式的图形，可以有效地培养出边想边画的漫画素描技巧。

本页素描取自漫画家的速写本，这些练习中有较为完整的角色，也有简单勾勒的角色五官和身体动态，还有一些随意绘制的图像。从中我们可以看出，一个优秀的漫画家是在不断地思考中成长起来的。

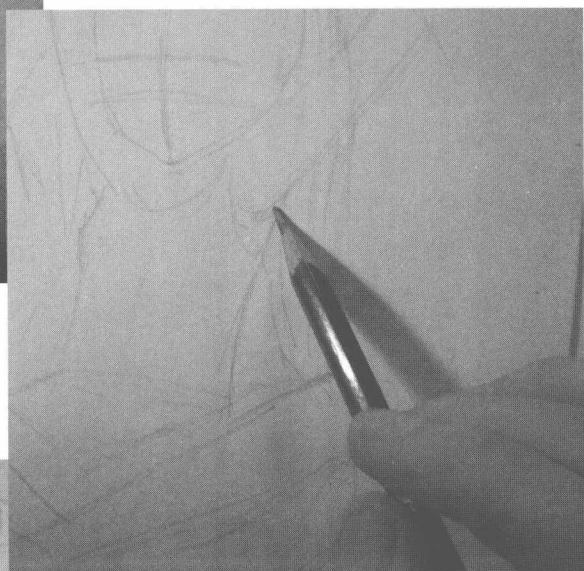
素描现场



角色绘制

①

利用2B铅笔粗略地绘制出角色的基本动态。此时利用铅笔是因为铅笔的线条较粗，易于表现大的形体结构。



在绘制角色身体动态时，也要注意各个部分之间的穿插。



②

在角色的大体动态绘制完成后，开始对一些表现身体及服饰的弯曲、转折、环绕等部位进行相对详细的绘制，并进一步明确形体。



3

当画面具有一定面貌的时候，用橡皮轻轻擦拭画面，将之前的草稿进行弱化。这一步的作用是为之后的详细绘制做准备，线稿擦拭到微微能够看清楚就可以了。

4

接下来就要用到自动铅笔，使用它可以更加方便地绘制详细线稿。

在绘制头发的时候要尽可能地体现出头发的垂顺和飘逸感。

头发绘制得好，能给画面带来动感，也会让角色更加生动，因此绘制头发是角色创作的重要一环。



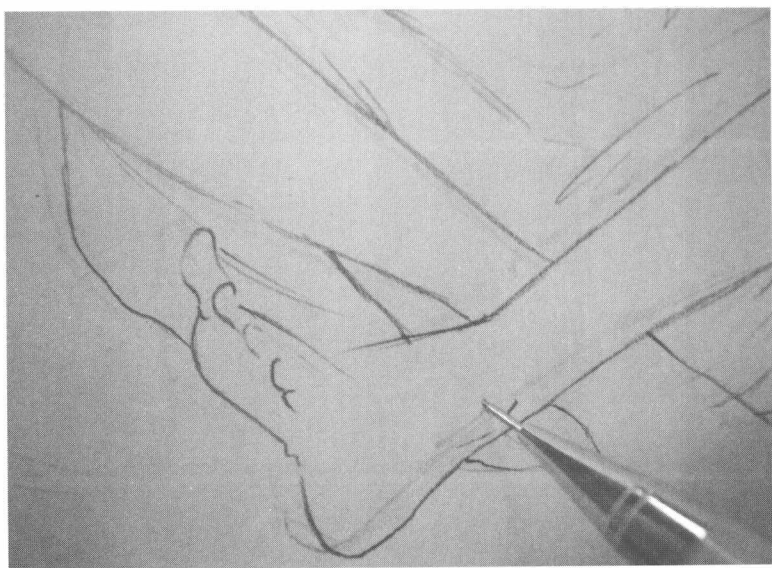
5

围绕绘制好的头部，参考擦拭后留下的印记，将肢体绘制出来。



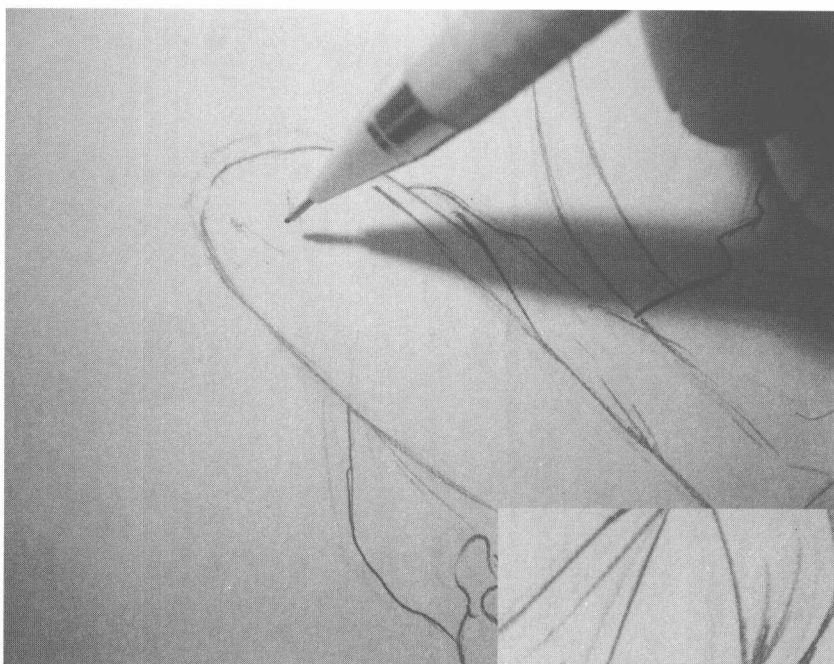
6

衣服是覆盖在肢体上的，在表现衣服和肢体间的穿插和遮盖关系时，应尽可能地详细绘制，交待明确的绘制能使角色看起来更加真实。



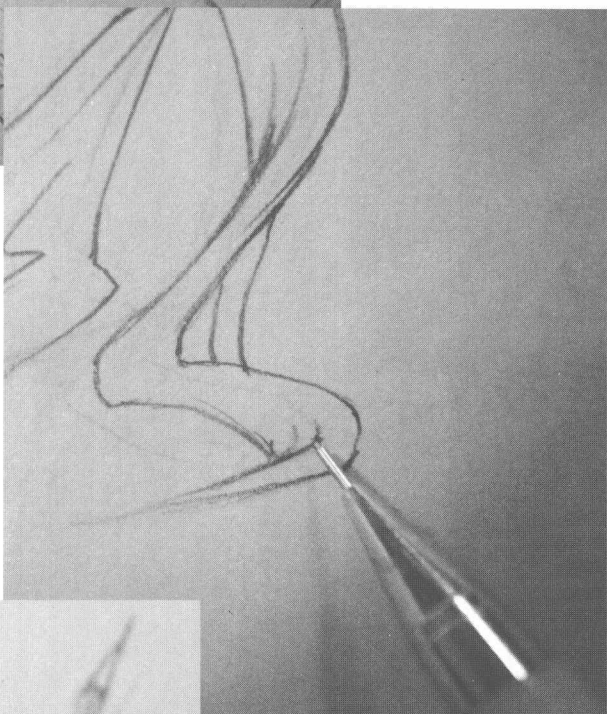
7

在准确的肢体轮廓基础上，必须将肢体轮廓中的关节绘制出来，如上图中的脚踝处。绘制出脚踝可以有效地交代角色脚部的朝向，同时也使脚部的形体结构更加真实丰富。



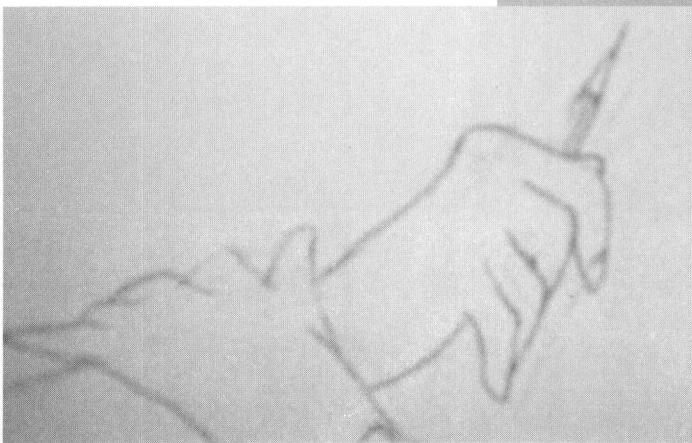
8

膝盖是在绘制角色肢体时一个重要的骨点，它的位置决定了腿部的朝向及动作是否合理。



9

除了衣服布褶之间的穿插外，头发的穿插和转折也是表现角色的重要一环。为表现出头发的转折和弹性，在转折处往往利用夸大转折处形体的办法来表现。



10

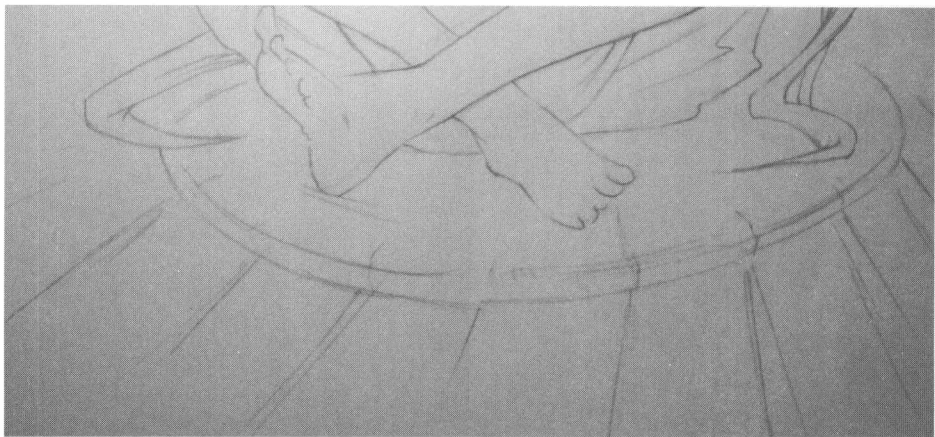
在绘制手部时，关键是找出各个手指的朝向，并为手部设计出一个富有情感的动作。



11

参照角色的动作，为角色设定一个更符合这个动作的表情。
角色的绘制此时已经基本完成了，这个时候需要对之前的线条进行修整，对不明确的线条进行加深。

空间与配饰的绘制



12

为角色添加适当的背景，将角色置入到一个空间中。有空间感的画面可以使角色的动作得到加强，也能使角色看起来更加生动。

在添加背景时，要让背景中的物体透视符合角色的透视，这样角色才能合理地存在于这个空间之中。



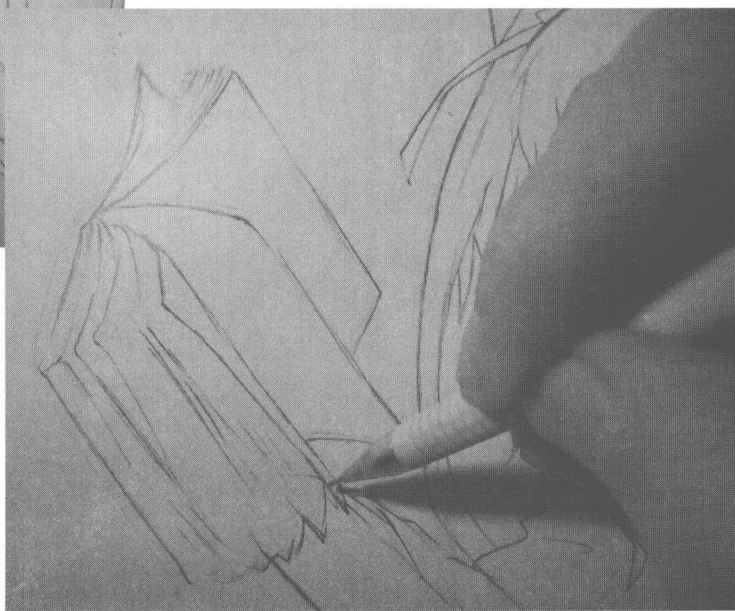
13

这是一个“学习画画”的女孩，所以添加配饰时也要考虑到角色的特点。

打开且富有动感的书籍是比较难绘制的，这是因为众多不同朝向的书页会扰乱大家对它透视的判断。解决的方法是先确定整本书的朝向，然后依据透视原理分别绘制每一张书页。

14

透视基本准确后，利用橡皮和自动铅笔对书籍进行详细的绘制。



15

最后添加使画面气氛更加强烈的特效和散落的纸张。特效和纸张的作用，一方面交代了画面中的故事，另一方面也使画面中各个部分有效地连接起来。



在电脑中整理后的线稿。